BAD CAT

INSTRUCTIONS

LOADING

CBM 64 CASSETTE:
Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on cassette recorder.

CBM 64 DISK:
Type LOAD"*",8,1 and press RETURN.
Plug joystick into Port #2.

ATARI ST DISK:
Insert disk A into drive A and switch on the computer. During the program you will be asked to change the disks several times. If you have a second drive you can avoid this. In this case insert disk B into drive B.

CBM AMIGA DISK:
Insert disk into drive 0 when the workload is requested. Switch off external drives before this.

AMSTRAD CPC CASSETTE:
Press CTRL and small ENTER keys together. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC DISK:
Type RUN"DISK and press ENTER. Game will load and run automatically.

IBM PC and 100% Compatibles Disk:
Loading instructions on disk.

BAD CAT comprises four independent levels connected by an interlude. After the game has loaded, the program asks firstly for the number of players (1-4), after indicating this, enter the player names using the keyboard.

The game starts at the first venue. Upon finishing you have to proceed to the next venue by means of completing an interlude stage. As you progress on, each subsequent venue is reached through an interlude. After your exciting adventure you may gain permanent recognition on the high score table.

Performance Value:
TIME: A particular time limit is designated to each level. If time runs out before completing a venue, the game ends and the player gains no points. If you have time left at the end of a venue it is converted into points with a multiplier of 10.

BONUS: By being extremely skillful you can gain the benevolent approval of the judges by the enthusiastic clapping of hands. You may be awarded a bonus ball if successful for which you can score 100 points in every level, or 2000 points if you gain a bonus ball in the interludes.

VENUE 1 : THE CITY PARK

Your aim is to cross the City Park to reach the motorcycle.

CONTROLS:
Joystick LEFT – backwards
RIGHT – forwards
UP – Jump (flight path can be corrected with left/right)
DOWN – fall on knees (only possible at useful places)
FIRE – Somersault (flight path can be corrected with left/right)

OBSTACLES:

- You have to overcome water jumps.
- Jump over walls, it is also possible to jump from wall to wall which gains you bonus balls.
- Circusball : Firstly climb a wall and by pressing FIRE jump onto the ball. Keeping balance with regular right/left movements, move along the wall and at the right end you jump automatically off the ball to gain 3 bonus balls.
- Low trestle : "Down on your knees" is the motto. With fast left/right movements you can master this section.
- Trampoline : This doubles your take-off power which is necessary to conquer the walls and motorcycle. Control of take-off is identical to the control of the normal jump.
- Cradle : After jumping onto the wall, you have to jump to the first crossbar. Fast right/left moves help you overcome this torture.
- Swing : With the help of the swing, you should catch the key which hangs on the streetlight. This key enables you to start the motorcycle at the end of this level. If you should miss the key, you have to repeat the venue. By pressing FIRE you can jump onto the swingboard and with rhythmical right/left movement on the joystick, you set the swing in motion. Take off during swinging results by moving the joystick up.
- Motorcycle : Execute a sweeping somersault to get on the motorcycle.

THE INTERLUDE

As a proud owner of a motorcycle you can now reach your next venue, marked with a flashing point. Take care – a cat on a motorcycle gets about faster than you think and the police will try and stop you. When in contact with the police you lose time as discussions can take some time. Press FIRE when you have reached your goal. You can gather more bonus balls by collecting the rotating disks. At several points, bulldozers may block your path.

VENUE 2 : THE ARENA

You have to jump from bumper to bumper punching off geometric figures which are shown on the arena indicator. These figures have to be knocked off the sensor board.

You can seize balls by punching off black hexagons. The judges award further bonus balls if you succeed in performing the somersault from bumper to bumper twice in succession.

CONTROL:
At the start, Bad Cat stands on a bumper. With the joystick down you can gather momentum from which you can then take off by pressing FIRE. If you make no further joystick movement the cat jumps a sort of curve and should land on the second bumper if you take off correctly. By pressing the FIRE button shortly after taking off from the bumper, the cat performs a somersault. When the cat reaches the highest point of the flight path a geometric figure can be punched off by pressing the FIRE button. During all jump and flight phases of the cat, the movements can be corrected slightly with the joystick. The line of sight of the cat is changed by using the joystick right/left.

VENUE 3 : THE SEWER

This channel must be crossed and because it is well known that cats hate water, you should avoid unintentional jumps into the foaming waste.

Control is identical to the City Park Venue but it is impossible to perform a somersault because of the physical conditions.

OBSTACLES: (Atari ST and Amiga versions only)
Darkness is overcome by switching on the light by pressing FIRE and right.

OBSTACLES: (All other versions)
Bin : Control is identical to the control of the ball in the park.
Rats : Rats may be bumped into the water with three different moves:

- Kick – FIRE + DOWN
- High Punch – FIRE + UP
- Low Punch – FIRE + LEFT

Hanging : Control is identical to 'cradle' in the park.

Be warned of several notorious moving creatures in the sewer.
Push joystick UP to draw up your legs at the pipes.
Crawling on the pipes:
Crawl Forward – RIGHT/LEFT
Crawl Backward – FIRE + RIGHT/LEFT
Climb on the Ladder – FIRE + UP

You can push down the stones which lie in the pipes by pressing FIRE when the cat is at shoulder height to the stones. By throwing the stones skilfully you have the possibility of revenge on the creatures described above.
Climb down the ladder again – FIRE + DOWN
Escaping from the dog – Use fast RIGHT/LEFT movements.

We do not want to betray the other surprises at this time.

VENUE 4 : THE PUB

The cat and the well known bulldog have to put on a real duel consisting of bowls and beer. Your aim is to hit your rival with the most possible bowls at his feet. Everybody that is hit has to go the bar and drink a beer. Just below the playing screen the bowling lanes are indicated. Dependent on how much they drink, the more tipsy they become. The game finishes as soon as one has drunk six beers or time runs out.

CONTROL OF THE CAT:
Pick up a bowl – Joystick LEFT
Throwing a bowl – Joystick RIGHT
Changing bowling lane – Joystick UP/DOWN
Drink a Beer – Turn the cat with its face to the bar by moving the joystick LEFT, then move the cat to the bar by moving the joystick UP, by pressing FIRE the cat has to drink the beer.

ATTENTION TO LOAD:
****

Type RUN"BADCAT and press ENTER

Tapez RUN"BADCAT et appuyer sur ENTER

BAD CAT

MODE D'EMPLOI

CHARGEMENT

CBM 64 CASSETTE:
Appuyer sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément. Appuyer sur la touche PLAY du lecteur de cassettes.

CBM 64 DISKETTE:
Taper LOAD"*",8,1 et appuyer sur RETURN. Brancher le joystick dans la sortie #2.

ATARI ST DISKETTE:
Insérer la diskette A dans l'unite de diskette A et mettre l'ordinateur en marche. On vous demandera de changer de diskettes plusieurs fois pendant le programme. Vous pouvez éviter ceci si vous disposez d'une seconde unite de diskette. Dans ce cas, insérez la diskette B dans l'unité B.

CBM AMIGA DISKETTE:
Insérer la diskette dans l'unité 0 quand le chargement est demandé. Eteignez d'abord les unités externes.

AMSTRAD CPC CASSETTE:
Taper RUN"DISK et appuyer sur ENTER. Le jeu se chargera et se mettre en route automatiquement.

IBM PC et diskettes compatibles à 100%:
Mode de chargement indiqué sur la diskette.

BAD CAT comprend quatre niveaux indépendents. Une fois que le jeu est chargé, le programme commence par demander le nombre de joueurs (1-4). Après l'avoir indiqué, introduisez le nom des joueurs en utilisant le clavier.

La partie commence au premier centre. Une fois que vous avez terminé, vous devez passer au centre suivant en achevant une étape interlude. Tout au long de votre progression, vous passez d'un centre à l'autre par l'intermédiaire d'un interlude. Après votre aventure passionnante, vous aurez la possibilité d'être reconnu à tout jamais au tableau des meilleurs résultats.

Valeur de performance:
TEMPS: Une certaine limite de temps est désignée pour chaque niveau. Si vous manquez de temps pour terminer un centre, la partie est finie et le joueur n'obtient pas de points. S'il vous reste du temps à la fin du centre, il est converti en points avec un coeficient 10.

BONUS: En étant extrémement doué, vous pouvez obtenir l'approbation bienveillante des juges qui se manifesteront par des applaudissements enthousiastes. Il est possible que vous soyiez récompensé d'une balle bonus pour laquelle vous marquez 100 points à chaque niveau, ou 2000 points si vous gagnez une balle bonus dans les interludes.

CENTRE 1 : LE PARC DE LA VILLE

Votre but est de traverser le Parc de la Ville pour atteindre la moto.

CONTRÔLES:

Joystick GAUCHE – en arrière
DROITE – en avant
HAUT – saut (la trajectoire peut être modifiée avec gauche/droite)
BAS – chute des genoux (possible uniquement aux endroits utiles)
TIR – saut périlleux (trajectoire modifiable avec gauche/droite)

OBSTACLES:

- vous devez sauter au-dessus des rivières.
- sauter par dessus des murs. Il est également possible de sauter de mur en mur ce qui vous fait gagner une balle bonus.
- balle de cirque : commencez par grimper à un mur puis, en appuyant sur FIRE, sautez et atterrissez sur la balle. Tout en maintenant votre équilibre en manoeuvrant le joystick à gauche et à droite, déplacez-vous le long du mur et à l'extrémité droite, vous bondirez automatiquement de la balle pour gagner 3 balles bonus.
- tréteaux bas : la devise est "sur les genoux". En manoeuvrant le joystick sur la gauche et sur la droite vous pourrez maitriser cette section.
- trampoline : ceci double votre puissance d'envol, ce qui est nécessaire pour atteindre les murs et la moto. Le contrôle d'envol est identique au contrôle de saut normal.
- berceau : après avoir sauté et atterri sur le mur, vous devez sauter jusqu'à la première barre transversale. Des mouvements rapides à gauches et à droite vous aideront à surmonter cette torture.
- balançoire : à l'aide de la balançoire vous devrez pouvoir attrapper la clé qui pend au réverbère. Cette clé vous permet de faire démarrer la moto à la fin de ce niveau. Si vous manquez la clé, vous devez recommencer ce niveau. En appuyant sur FIRE vous pouvez sauter sur la balançoire et en actionnant le joystick rythmiquement à droite, et à gauche vous actionnez la balançoire. Vous pouvez décoller pendant que vous vous balancez en poussant le joystick vers le haut.
- moto : exécutez un grand saut périlleux pour atterrir sur la moto.

L'INTERLUDE

En tant que fier propriétaire de la moto, vous pouvez maintentant vous rendre au centre suivant, marqué d'un point clignotant. Faites attention – un chat sur une moto se déplacer plus vite que vous ne le pensez et la police essaiera de vous arrêter. Quand vous êtes en contact avec la police vous perdez du temps étant donné que les discussions prennent du temps. Appuyez sur FIRE quand vous avez atteint votre but. Vous pouvez amasser plus de balles bonus en collectionnant les disques tournants. A plusieurs endroits, il se peut que des bulldozers vous bloquent le passage.

CENTRE 2 : L'ARÈNE

Vous devez sauter d'un pare choc à l'autre et chasser des figures géométriques à coups de poing. Les figures sont montrées sur l'indicateur de l'arène. Elles doivent disparaitre du tableau sensoriel.

Vous pouvez saisir des balles bonus en éliminant les hexagones noirs. Les juges attribuent encore plus de balles bonus si vous réussissez à accomplir le saut périlleux d'un pare choc à l'autre deux fois en suite.

CONTRÔLES:
Au départ, Bad Cat se tient sur un pare choc. Avec le joystick positionné vers le bas vous prenez de la vitesse à partir de laquelle vous pouvez décoller en appuyant sur FIRE. Si vous ne bougez plus votre joystick, le chat saute en suivant une ligne courbe et devrait atterrir sur le deuxième pare choc si vous avez décollé correctement.

En appuyant sur le bouton FIRE peu après avoir décollé du pare choc, le chat accomplit un saut périlleux. Quand le chat atteint le plus haut point de la trajectoire d'envol, une figure géométrique peut être frappée en appuyant sur le bouton FIRE. Pendant toutes les phases de saut et d'envol du chat, les mouvements peuvent être légèrement modifiés à l'aide du joystick. La ligne de vision du chat peut être changée en déplaçant le joystick à gauche ou à droite.

CENTRE 3 : L'EGOÛT

Ce canal doit être traversé et comme il est bien connu que les chats détestent l'eau, vous devriez éviter tout saut non intentionné dans les eaux sales et écumantes.

Le contrôle est indique à celui du centre du Parc de la Ville mais il est impossible d'accomplir un saut périlleux à cause des conditions physiques.

OBSTACLES (versions Atari ST et Amiga uniquement):
Le pénombre est surmontée en faisant fonctionner la lumière à l'aide de FIRE et de la droite.

OBSTACLES (toutes les autres versions):

Poubelle : contrôle identique au contrôle de la balle dans le Parc.

Rats : Les rats peuvent être poussés dans l'eau de trois façons:
Coup de pied – FIRE + BAS
Coup de poing – FIRE + HAUT
Coup de poing bas – FIRE + GAUCHE

Pendule : contrôle identique au 'berceau' dans le Parc. Faites attention à plusieurs créatures mouvantes dans les égoûts. Poussez le joystick vers le haut pour accrocher vos jambes aux tuyaux.

Pour ramper sur les tuyaux:
Ramper en arrière – FIRE + DROITE/GAUCHE
Ramper en avant – DROITE/GAUCHE
Grimper à l'échelle – FIRE + UP

Vous pouvez pousser les pierres que se trouvent dans les tuyaux en appuyant sur FIRE quand le chat est à hauteur d'épaule des pierres. En lançant habilement les pierres, vous avez la possibilité de vous venger contre les créatures décrites plus haut.

FIRE + BAS
Grimper de nouveau à l'échelle.
Échapper au chien – utiliser des mouvements droite/gauche rapides.

Nous ne voulons pas trahir les autres surprises qui vous sont réservées à ce moment-là.

CENTRE 4 : LE BAR

Le chat et le célèbre bulldog doivent entamer un vrai duel de boules et de bière. Votre but est d'atteindre les pieds de votre rival avec le plus possible de boules. Chaque personne touchée doit aller au bar et boire une bière. Les allées de lancement des boules sont indiquées juste au-dessous de l'écran de jeu. Plus ils boivent ils sont éméchés. La partie est terminée dès que l'un des adversaires a bu six bières ou si le temps imparti s'est écoulé.

CONTRÔLE DU CHAT:
Ramasser une boule – joystick à GAUCHE
Lancer une boule – joystick à DROITE
Changer d'allée de lancement – joystick HAUT/BAS
Boire une bière – tourner le chat face au bar en déplaçant le joystick vers la gauche, puis faire avancer le chat jusqu'au bar en déplaçant le joystick vers le haut. En appuyant sur FIRE le chat devra boire la bière.

Produit et distribué avec l'autorisation de SOFTGOLD par GOl Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel 021 356 3388.